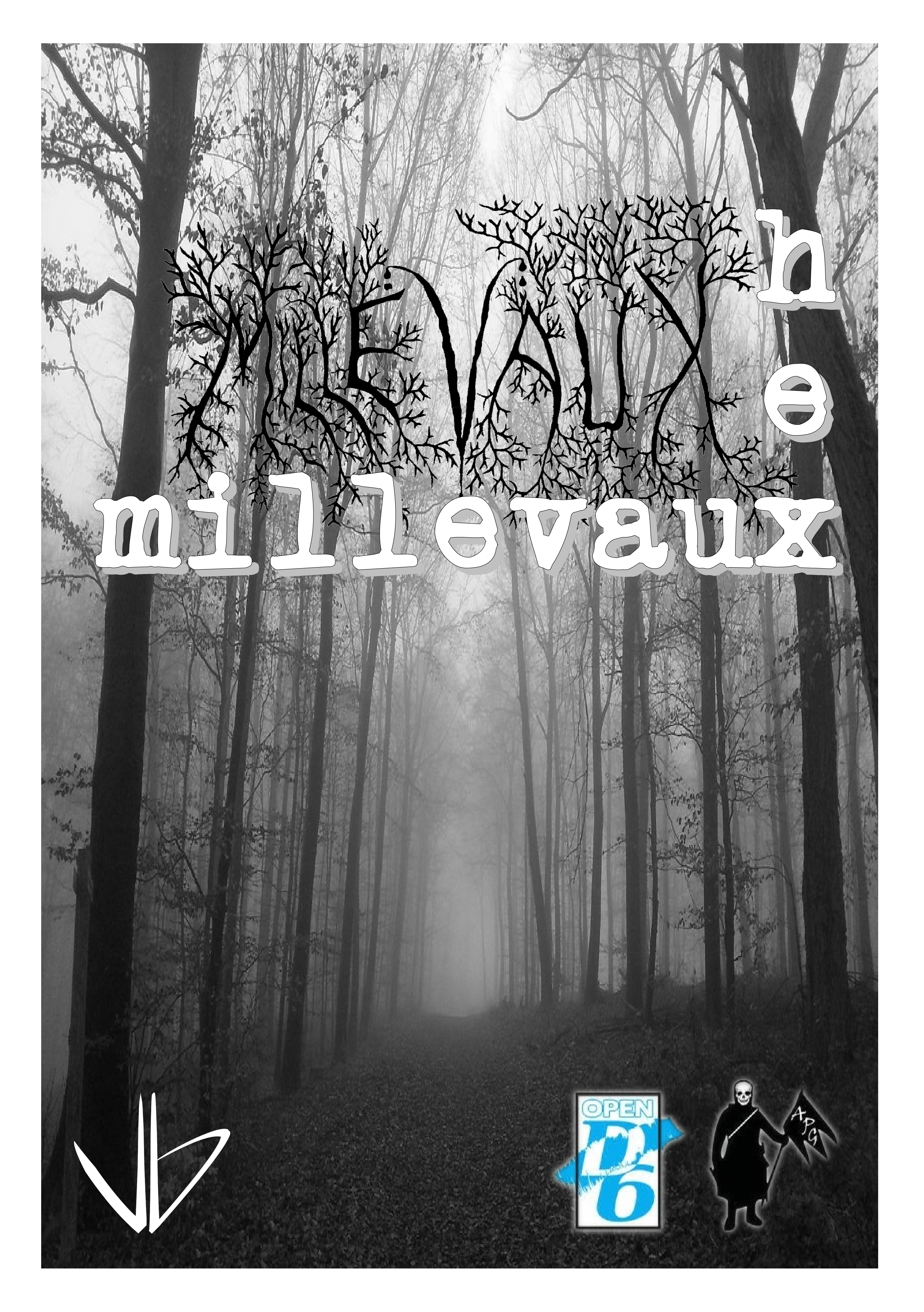


MILLEVAUX
h
e
millevaux
OPEN
D6
APG

h
e
millevaux

par Dino Van Bedt

Table des matières

Introduction

Millevaux hex est une variante de MINI SIX permettant de jouer dans Millevaux, univers post-apocalyptique forestier sludgecore de Thomas Munier. Toutes les informations sont disponibles sur son site :

http://outsider.rolepod.net/millevaux/

Mini Six est un jeu Open D6 par Antipaladin Games.

Une version traduite en français est disponible à cette adresse :

http://www.rune.free.fr/de-roulant/Mini_Six_FR_v1.pdf

Millevaux hex est une adaptation de Dino Van Bedt

http://dinovanbedt.wintercap.fr

Jeter Les Dés

Ce système de jeu utilise des dés à six faces ordinaires. Le chiffre devant le « D » indique le nombre de dés qu'il faut lancer, tandis que le chiffre après le + est le modificateur à ajouter. Par exemple, 2D+2 signifie jeter deux dés et ajouter 2 au total.

L'un des dés que l'on jette est toujours le Joker. J'utilise un dé de couleur différente pour bien marquer qu'il s'agit du Joker.

Si le résultat du Joker est un 6, je le relance et j'ajoute le nouveau chiffre obtenu au 6. Si un 6 sort une nouvelle fois, je continue à ajouter les chiffres et je relance encore une fois ! Je continue ainsi jusqu'à ce que le Joker donne un autre résultat.

En général, le **Garde Forestier** (meneur de jeu) détermine la difficulté de l'action à réaliser par le personnage.

– **Très facile (2 – 5) :** tout le monde peut y arriver. Ces jets ne doivent intervenir que si un succès est critique pour l'histoire en cours.

– **Facile (6 – 10) :** les personnages n'auront sans doute jamais de souci avec ces tâches, mais un individu non-entraîné peut les trouver difficiles

– **Moyen (11 – 15)** : un personnage moyen a des chances raisonnables d'échouer à ces actions. Des succès consistants nécessitent souvent un entraînement dans une compétence ou un haut score d''attribut.

– **Difficile (16 – 20)** : les actions de cette difficulté sont vraiment ardues. Il faut être bien entraîné ou avoir beaucoup de chance.

– **Très difficile (21 – 30)** : les tâches de cette catégorie tombent dans le domaine des maîtres dans les compétences utilisées ; peu peuvent espérer sinon.

– **Héroïque (31 et plus)** : ces actions sont pratiquement impossibles. Seuls les plus chanceux ou les grands maîtres peuvent raisonnablement espérer réussir.

Un jet de compétence ou d'attribut se présente sous la forme **Test(difficulté).** Par exemple, **Endurance(15)**.

On peut avoir à faire un **jet opposé** si deux personnages s'opposent dans une même action. Par exemple, si je veux arracher un objet des mains d'un ennemi, je fais un jet de **Poigne**, l'ennemi aussi, et le plus gros score l'emporte. Les compétences ou attributs du test peuvent être différents. Par exemple, si j'utilise mon pouvoir de Phobomancie pour effrayer un ennemi, j'oppose ma **Sorcellerie** à son **Courage.**

Création de Personnage

Le **Garde Forestier** me remet ma **Fiche de Personnage**, ma fiche **Matos & Mémoire**, et me présente l'univers de **Millevaux**. Si l'inspiration me vient, je peux imaginer, avec l'accord du **Garde Forestier**, d'autres compétences, atouts, complications et spécialités de Sorcellerie. Le système est assez souple pour cela.

étapes de création

– Je définis le **concept** et la **personnalité** *(ex : Héros local au grand cœur, Grosse brute insensible, Chasseur discret, Explorateur curieux...)*

– Je distribue **12 dés** entre les 4 **attributs**. *Le minimum est de 1 dé, le maximum de 4.*

– Je distribue **7 dés** entre les **compétences** et les **atouts**. *Pas plus de 2 dés par compétence. La valeur de départ de chaque compétence est celle de l'attribut dont elle dépend. Exemple : **Viande** à **3D**, je rajoute **2** dés en **Baston** pour un total de **5D**.*

– Je choisis une ou des **complications**

– Je remplis la fiche **Matos & Mémoire**

éclater les dés

Les dés des attributs et des compétences peuvent être éclatés en points. Chaque dé équivaut à trois points.

Par exemple, si j'ai un score de Viande de 3D et un score de Cervelle de 2D et que je veux éclater un dé restant entre les deux, je peux arriver à **V** : 3D+2 et **C** : 2D+1 ou **V** : 3D+1 et **C** : 2D+2.

Les scores progressent comme suit :

1D → 1D+1 → 1D+2 → 2D → 2D+1 → 2D+2 → 3D → 3D+1 → 3D+2 → etc.

Attributs

La **VIANDE** représente le corps du personnage, sa force physique, sa résistance à la corruption...

La **CERVELLE** représente l'intelligence du personnage, ses connaissances, ses capacités de mémorisation...

Les **NERFS** représentent l'agilité du personnage, ses réflexes, l'acuité de ses sens...

Les **TRIPES** représentent la force de caractère du personnage, sa présence astrale, sa sensibilité à l'égrégore, la Sorcellerie....

Compétences

viande

– **Poigne** : la force brute, soulever, pousser

– **Endurance** : encaisser les coups et la fatigue

– **Baston** : se battre désarmé

– **Corps-à-corps** : se battre avec une arme

– **Métabolisme** : résister à la Corruption, la maladie

– **Crapahutage** : courir, sauter, grimper

cervelle

– **Mémoire** : mémoriser de nouvelles informations, retrouver ses souvenirs

– **Fouille** : être attentif aux détails, chercher un objet

– **Soins** : savoir traiter les plaies et blessures avec les moyens du bord

– **Reliques** : connaître et savoir utiliser les reliques de l'Âge d'Or

– **Orientation** : savoir retrouver son chemin dans la Forêt

nerfs

– **Discrétion** : se faufiler sans bruit, se cacher

– **Chasse** : suivre une piste, trouver de la nourriture

– **Esquive** : éviter les coups

– **Intuition** : avoir des pressentiments

– **Tir** : utiliser une arme à feu, un arc, une arbalète

tripes

– **Courage** : ignorer ses peurs, résister à l'Égrégore

– **Arnaque** : mentir, tricher

– **Persuasion** : convaincre, intimider

– **Sorcellerie** : canaliser et manipuler l'Égrégore ou la Corruption

Atouts

atouts généraux

– **Attentif (2)** : le GF peut me révéler certains indices que d'autres pourraient manquer. Une fois par séance, je peux annoncer qu'il étudie un objet ou une scène. Le GF me révèle quelque chose qu'il serait normalement impossible de déterminer. Si rien n'en sort, cet atout peut être utilisé à nouveau.

– **Casse-cou (2)** : une fois par séance, je peux oublier toute prudence pour accomplir une action terriblement dangereuse qui pourrait me coûter la vie. Mon esquive et ma parade sont réduits de moitié tandis que tous les jets de Viande sont doublés pour encaisser les dégâts pendant un tour.

– **Chanceux (2)** : une fois par séance, je peux déclarer que je me sens en veine. Je double le résultat du prochain jet de dés.

– **Compagnon (3)** : j'ai un ami loyal qui est prêt à m'accompagner dans mes aventures. Ce personnage ne possède que 10D dans les attributs et 4D dans ses compétences de départ. Il ne reçoit normalement que 1 à 3 PP par séance, mais jamais autant que son intrépide patron.

– **Destiné (2)** : les personnages avec cet atout sentent qu'ils sont promis à un grand dessein. Une fois par séance, je peux décider qu'un jet raté n'a aucune part dans mon destin. Je relance immédiatement ce jet pour obtenir un résultat différent.

– **Faveurs (1)** : les gens me sont redevables. Une fois par séance, je peux collecter l'une de ces dettes. Cela peut prendre la forme d'une information, de l'utilisation temporaire d'un équipement, d'un refuge pour dissimuler quelqu'un ou quelque chose pour un temps court, ou tout autre élément similaire.

– **Séduisant (1)** : les gens trouvent mon personnage particulièrement séduisant. Cela peut l'aider à réduire leur suspicion ou à les distraire, selon les circonstances. Une fois par séance, je peux doubler un jet pour toute action liée à mon apparence – pour séduire une personne, la baratiner ou simplement pour distraire des gardes.

atouts ésotériques

– **Sorcier (3)** : Je suis capable de manipuler la Corruption, l'Égrégore ou d'autres énergies pour obtenir des effets dans une spécialité au choix. (voir Sorcellerie)

atouts raciaux

– **Corax (2)** : Je ne vis que 10 ans mais j'hérite de deux siècles de mémoire de mes ancêtres. Je peux prendre la forme d'un corbeau, d'un humain, ou d'un hybride des deux.

– **Gnome (1)** : Je suis petit et difforme, mais le syndrome de l'oubli m'a épargné -1D Vi, +1D Ce.

– **Horsain (2)** : J'ai du sang Horla (voir avec le **GF**)

– **Néandertal (1)** : Je peux appartenir à une loge secrète. (voir avec le **GF**)

Complications

Au cours de la création du personnage, les joueurs peuvent choisir jusqu'à deux complications. Elles ne donnent pas de dés supplémentaires au cours de la création ; mais, si l'une d'entre elle vient à entrer en jeu, le personnage gagne un PP supplémentaire.

Les personnages ne peuvent pas gagner plus d'un PP par complication et par séance de jeu, quelque soit le nombre de fois où la complication intervient.

– **Âge** : je suis soit très vieux, soit vraiment jeune. En plus de tous les problèmes sociaux liés à mon âge, le GF peut m'imposer un malus aux actions basées sur cet âge. Grand-père se luxe la hanche, un type bizarre m'offre des bonbons dans la rue, et c'est vraiment dur de séduire la gueuse accoudée au comptoir... À chaque fois que mon âge me pose des problèmes, je gagne un PP.

– **Code personnel** : je vis selon un code et je ne franchirai jamais la ligne. Peut-être que je ne me bats jamais contre un adversaire désarmé, ou que je ne mens jamais. Quelque soit la manière dont je le définis, mon code signifie beaucoup. Je gagne un PP à chaque fois que mon code complique les choses pour moi ou mes amis.

– **Ennemis** : quelqu'un ne m'aime pas du tout. Et c'est une menace terrifiante. Peut-être qu'il a plus d'amis que moi, peut-être sont-ils plus grands et plus méchants. Je gagne un PP quand il me complique l'existence.

– **Fou** : j'ai une araignée au plafond. Je peux être simplement paranoïaque, avec pourquoi pas quelques tocs. Ma peur de tout et n'importe quoi peut aussi poser problème. Et puis, je suis peut-être vraiment Napoléon et tous les autres se trompent. Dur de convaincre les gens que je ne suis pas lunatique. Hastur ! Hastur ! Hastur ! Je prends mes pilules et je gagne un PP à chaque fois que mes psychoses me mettent dans le pétrin.

– **Gremlins** : j'ai un toucher très spécial. Du genre qui casse les machines. Je n'ai pas le chic avec les moteurs, l'électronique, les objets magiques et toutes ces babioles. Je gagne un PP à chaque fois que le **GF** profite de moi de cette façon.

– **Malheureux en amour** : les choses ne sont pas faciles pour certains hommes. Mon amour en date est en train de mourir, a été enlevée, m'a trahi ou pire... Je gagne un PP à chaque fois que ma vie amoureuse s'effondre de belle manière.

– **Malheureux en argent** : j'ai vraiment du mal à garder mon argent. Je gagne un PP quand je perds une grande quantité d'argent à cause de ma bêtise ou de la malchance et que je n'obtiens rien en échange.

– **Sombre secret** : j'ai été un méchant garçon. Peut-être que ces prostituées se sont enterrées toutes seules. Peut-être que cet uniforme ennemi dans mon placard n'est pas à moi. Peut-être que la banque avait l'intention de me donner tout cet argent, ce jour-là. Que l'univers en soit juge. Je gagne un PP supplémentaire quand mon passé revient me hanter.

Sorcellerie

Cette liste est extraite de l'aide de jeu « 144 exemples de pouvoirs » pour le jeu Inflorenza.

spécialités

– **Alchimie** : Quête de la pierre philosophale, transmutation de la matière, décoctions, explosifs. Inventeurs fous. Magie et science dans le même creuset.

– **Apaisement** : Ma main guérit des poisons de l'esprit, mon étreinte libère de la prison des désirs, ma voix fait disparaître la peur. Indifférence bénie.

– **Calcimantie** : L'art de souffler le chaud et le froid. Dans des proportions dantesques. Air, métal, eau, sang, je modifie leur température à volonté.

– **Chamanisme** : En harmonie avec la forêt et les êtres qui y vivent, je parle le langage des esprits animaux, aperçois l'avenir, maudis mes ennemis.

– **Chronomancie** : Le temps est un fil. J'en dévide l'écheveau. L'arrêter, le rembobiner ou le dévider constitue pour moi un jeu cruel et dangereux. Paradoxes.

– **Communication animale** : Par la pensée, la langue putride, des phéromones, des gestes ou des cris, parler aux animaux est possible si j'oublie ma propre humanité.

– **Création de Horla** : Des chairs animales, de la terre, de l'égrégore, des rituels. Je suis prêt à prendre tous les risques pour créer un Horla de mes mains.

– **Contrôle des foules** : La foule ne saurait se passer de maître. Messie, tyran, pasionaria, je lui parle la langue du cœur pour qu'elle me suive en enfer.

– **Décoctions** : La nature de Millevaux fournit faune, flore et minéraux riches en substances d'une puissance prodigieuse. Drogues, baumes, remèdes, poisons.

– **Démiurgie** : Je crée des cartes, des mappemondes et autres objets qui contiennent des mondes. Il suffit d'y toucher pour y être absorbé.

– **Désenvoûtement** : Désenvoûter une victime signifie entamer une lutte magique contre un sorcier. Le perdant du combat subit de plein fouet le choc en retour.

– **Destruction de la corruption** : La corruption est un corpuscule que la volonté peut détruire.D'un geste, je purifie la flétrissure et anéantis l'abondance.

– **Envoûtement** : Par le toucher ou par l'intermédiaire d'un voult (objet lié à la cible), le sorcier envoûte. Amour, chance, fertilité, santé, tout se noue.

– **Espionnage télépathique** : L'art de mettre les âmes sur écoute. Je lis dans les visages, dans les yeux et dans les cœurs, collecte mensonges et secrets intimes.

– **Évasion** : Qu'elle soit de pierre ou de bois, de cœur ou de chair, aucune prison ne retient longtemps le seigneur insoumis et rusé que je suis.

– **Exorcisme** : L'égrégore, les démons, la folie et les Horlas peuvent hanter les corps. L'exorcisme demande une foi, un courage, un savoir à toute épreuve.

– **Fertilité tactile** : Sous chacun de mes pas, la végétation se développe à toute vitesse. Explosion forestière, tempête de lianes et d'éclosions, pluie de spores.

– **Flétrissure** : Tout ce que Crésus touchait se transformait en or. Tout ce que je touche se nécrose, moisit et dégénère à vue d'œil. À ma guise.

– **Gastromancie** : Je suis un cuisinier qui met son amour dans ses plats. Je peux aussi y mettre d'autres sentiments et toutes sortes de choses qui atteindront le mangeur.

– **Golemisme** : Emeth, je te donne la vérité et la vie. Meth, j'efface ton Aleph et je te donne la mort. Matière brute chargée d'égrégore, à mon service.

– **Illusions** : La réalité n'est qu'une perception tordue des faits. Je sais comment tordre celle des autres et leur faire accroire mes fantasmagories.

– **Imposition des mains** : Mes mains guérissent tant que mon cœur est pur. S'il faillit un instant, alors que le Tout-Puissant pardonne ce que feront mes doigts.

– **Interroger les morts** : Par la pensée ou par leur bouche pourrie, les morts parlent à qui veut bien marcher dans leur chantage. De la vie, de l'au-delà et caetera.

– **Magie cannibale** : Je suis un gourmet, un voyant, un précurseur. Je capture l'égrégore où elle est la plus concentrée. Corps humains délicieux ou putrides.

– **Magie de l'amour** : Chimie des orgones, philtres magiques, maîtrise de l'égrégore, j'ai soumis l'amour à ma volonté. On m'aimera. Plus jamais je ne souffrirai.

– **Magie de la haine** : La haine est une onde qui irradie de moi et des autres. Un filet de colère que je tends et détends à volonté. Qui veut régner sème le chaos.

– **Magie druidique** : Seul le druide comprend les forces telluriques qui animent Millevaux, leur parle, leur commande ou leur désobéit. Druide blanc ou noir.

– **Magie du sang** : Le sang, véhicule parfait de l'égrégore, porteur d'un goût charnel, vecteur de force et de maladie, sceau des pactes, est la nouvelle manne.

– **Magie runique** : Chaque rune est un mot et chaque mot est un éclat de foudre. L'égrégore a décuplé le pouvoir des runes. Tatouages, gravures, gestes, feu.

– **Main de folie** : Ma main a jadis serré celle du Roi en Jaune. D'une frappe ou d'une caresse, j'offre un billet pour la nef des fous.

– **Maîtrise de la gravité** : La chair lévite, le métal ne pèse plus, l'air devient boule d'antimatière.

– **Métamorphose** : L'égrégore donne à mon corps une forme légendaire. Hier humain, demain un mythe.

– **Métempsychose** : L'art d'échanger les esprits entre eux. Je suis un voyageur téméraire pour qui les corps ne sont que des vaisseaux.

– **Mnémomancie** : La mémoire est un livre vierge sur lequel j'écris ce que je veux. Souvenirs implantés, fausses croyances, science du flachebacque.

– **Mythomancie** : Je mens à cause des gens qui croient tout ce que je dis. Je mens parce que mes mensonges deviennent réalité.

– **Nécromancie lazaréenne** : La Mort est mon sauveur, qui guérit mes peines. Mon bourreau, qui

châtie mes fautes. Mon berger, qui connaît toutes les réponses. Amen.

– **Parole de domination** : Je n'attends pas grand chose des autres. Juste leur obéissance absolue. Je n'ai aucun pouvoir mais je connais mille façons d'ordonner. Amen.

– **Phobomancie** : Les peurs des autres sont des peintures. Je sais manier le pinceau à merveille et d'une petite phobie fais un chef d'œuvre de terreur.

– **Photomancie** : L'ombre et la lumière sont les pigments d'une même toile dont je suis maître. Aveugler, obscurcir, scruter à la loupe, observer au loin.

– **Projection dans la forêt des esprits** : La forêt des esprits se superpose à la forêt matérielle. Un monde d'égrégore où règnent morts et Horlas. Réservé aux voyageurs intrépides.

– **Psychokinésie** : Je lis des doigts l'égrégore contenue dans les objets, accédant à des scènes du passé, des souvenirs entreposés ou des talents perdus.

– **Pyromanie** : Pyrokinésie, braises, bidon d'essence. Le feu est le meilleur ami de l'homme contre la nature.

– **Sarcomancie** : Je sais préparer le liquide sarcomantique et transformer la chair en fluide modelable. Que vive la nouvelle chair !

– **Serviteur Ombre** : Grâce à la magie noire, j'ai donné chair à mon ombre. Elle est mon serviteur et exécutera mes ordres.

– **Symbiose végétale** : Sève régénérante, cultures épidermiques, peau d'écorce. Le nouvel ordre végétal s'accouple à l'humain.

– **Tarot de l'avenir** : Les Tarocchi della Florenza disent l'avenir autant qu'ils le provoquent. Cartomancie de combat ou lenteur divinatoire. Imprécis, redoutable.

– **Tarot du passé** : Les souvenirs perdus suite au Syndrome de l'Oubli alimentent l'égrégore. Celle-ci s'imprime sur les tarots qui racontent alors le passé retrouvé.

– **Télépathie** : Je vagabonde sans crainte dans le labyrinthe de tes pensées. J'en connais chaque pièce et passage secret, mieux que tu ne les connais toi-même.

– **Toucher d'oubli** : Une caresse, je brise ton souvenir. Une griffure, je te le vole. Une gifle et ta mémoire sera un cimetière dont je serai le fossoyeur.

– **Transe mystique** : Peyotl, méditation, à chacun son médium pour entrer en transe et explorer les innombrables strates mystiques de Millevaux.

– **Voyage dans les rêves** : Les rêves forment la plus étrange, dangereuse et fascinante des forêts que j'ai pu arpenter. Voyageur imprudent, Horlas oniriques, mission.

utilisation

Millevaux hex adopte un système de magie libre faisant appel à mon jugement et à celui du **Garde Forestier.** Pour chaque utilisation de la Sorcellerie que je propose, le **GF** fixe la difficulté du jet de Sorcellerie. Je peux m'inspirer de la liste de sorts de Mini Six.

Chaque échec sur un jet de Sorcellerie inflige un malus cumulatif de 1D sur les suivants. Une phase de repos dans l'aventure me permet d'annuler ce malus.

Équipement

À la création, je définis l'équipement de mon personnage en accord avec le GF.

armes de corps-à-corps

Arme	Dégâts
Bâton, couteau, gourdin...	+1D
Épée, hache, lance...	+2D
Épée à deux mains, hallebarde...	+3D

armes de tir

Arme	Dégâts	Portée (en m)
Arc, pistolet	3D	30 / 100 / 300
Arbalète, fusil	4D	50 / 150 / 400
Fusil de guerre	5D	50 / 200 / 500

protections

Équipement	Protection
Cuir	+2
Métal	+6
Kevlar	+4
Bouclier	+4

Combat

On considère qu'un tour de combat dure environ 10 secondes.

– ***Déclaration*** *des actions*

– ***Initiative*** *: test de Nerfs. Le plus haut commence*

– ***Résolution*** *des actions*

Actions multiples : je peux tenter plusieurs actions en un tour, mais je retire alors 1 dé par action supplémentaire à tous mes tests. Par exemple : je veux sauter sur un arbre mort, décocher un carreau d'arbalète sur le varou, et me cacher dans les buissons. J'aurai une pénalité de -2D à chaque test.

attaquer un adversaire

La difficulté de base pour toucher un adversaire est **10**, modifiée par la portée, le couvert et la défense choisie *(Esquive ou Parade, voir ci-dessous).*

Ajustements de portée et de couvert

Portée	Ajustement
Bout portant	-5
Courte	0
Moyenne	+5
Longue	+10
Couvert	**Ajustement**
50 %	+5
75 %	+10
100 %	+30

Options de défense

Le défenseur peut choisir de parer ou d'esquiver une attaque.

Néanmoins, si les défenses n'ont pas été annoncées dans les intentions du début du tour, elles subissent un malus de -1D jusqu'au prochain tour.

– **Parade :** quand je suis attaqué au corps à corps, à mains nues ou avec une arme, je peux choisir de bloquer ou de parer l'attaque. Je jette mes dés de Baston, ou de Corps-à-corps si je suis armé, et le résultat devient la difficulté qu'il faut battre pour me toucher. On utilise le résultat du jet, même s'il est inférieur à la difficulté de base. Si j'utilise une arme pour parer une attaque à mains nues, l'attaquant subit les dégâts de cette arme. J'ai un malus de -1D à toutes mes actions jusqu'au prochain tour si je n'avais pas annoncé cette défense dans mes intentions.

– **Esquive réflexe :** je tente d'éviter le coup. Mon jet d'Esquive remplace la difficulté de base de l'attaque (mais la portée et la couverture s'appliquent). J'ai un malus de -1D à toutes mes actions jusqu'au prochain tour si je n'avais pas annoncé cette défense dans mes intentions.

– **Esquive totale :** je ne fais rien d'autre qu'esquiver jusqu'au prochain tour. Je peux jeter mon Esquive, ajouter 10 et appliquer la portée et la couverture. Le résultat compte contre toutes les attaques.

encaisser les dégâts

Quand la cible a été touchée, l'attaquant peut déterminer les dégâts.

Les dégâts de base d'une attaque au corps-à-corps sont de Viande / 2 arrondi au supérieur *(voir tableau ci-dessous).* On y ajoute les dégâts de l'arme maniée.

Viande	Dégâts de base
1D → 2D+2	1D
3D → 4D+2	2D
4D → 5D+2	3D
Etc.	...

Les armes de tir ont une valeur de dégâts fixe qui ne tient pas compte du score de Viande de l'attaquant.

Le défenseur doit effectuer un jet de Viande et ajouter la valeur de son armure ainsi que tout bonus applicable. Le résultat final est soustrait aux dégâts. Le joueur ou le GF peuvent se reporter à la table des niveaux de dégâts, ci-dessous, pour considérer la gravité des dégâts.

Dégâts*	Niveau de blessure	Effets
0	Intact	–
1 – 3	Sonné	-1D à toutes les actions du tour en cours et du suivant
4 – 8	Blessé	-1D à toutes les actions jusqu'à guérison
4 – 8**	Grièvement blessé	-2D à toutes les actions jusqu'à guérison
9 – 12	Mutilé	-3D à toutes les actions jusqu'à guérison, et doit réussir un jet d'**Endurance(15)** ou perdre connaissance pendant 10D minutes.
13 – 15	Mortellement blessé	Le personnage est presque mort, inconscient, et doit réussir chaque minute un jet de **Viande(minutes passées dans cet état)** pour ne pas mourir, tant qu'il n'est pas guéri
16 et +	Mort	Le personnage est décédé

** Tous dégâts supplémentaires égaux ou inférieur à l'état actuel du personnage augmentent son niveau de blessure d'un cran.*

*** Un personnage est grièvement blessé si le résultat est entre 4 et 8 et qu'il a déjà été blessé.*

Faim et soif

Si je ne bois pas mes 2 rations quotidiennes, je me déshydrate rapidement. J'ai un malus de -1D à toutes mes actions. De plus, je dois réussir un jet de **Métabolisme(jours sans boire x 10)** pour ne pas y passer.

Pour ce qui est de la nourriture, la faim provoque également un malus de -1D à toutes les actions (cumulable avec le malus de soif), et je dois réussir un jet de **Métabolisme(jours sans manger)** pour ne pas passer l'arme à gauche.

Guérison

– **Guérison naturelle** : si un personnage blessé se repose, il peut tenter un jet de Viande. En cas de succès, il peut guérir un niveau de blessure. La fréquence des jets dépend de la gravité des blessures.

– **Guérison assistée** : les personnages avec la compétence **Soins** peuvent aider leurs compagnons à guérir plus vite. Il peuvent tenter un jet par jour pour chaque patient traité. Sur un succès, le patient regagne un niveau de blessure.

Niveau de blessure	Fréquence de guérison naturelle	Difficulté du jet de Viande	Difficulté du jet de Soins
Sonné	1 minute	0	Facile
Blessé	3 jours	6	Moyen
Grièvement blessé	3 jours	6	Moyen
Mutilé	2 semaines	8	Difficile
Mortellement blessé	5 semaines	9	Très difficile

Expérience

À la fin de chaque séance, le GF récompense les personnages en leur donnant des Points de Personnage (ou points d'Expérience) (PP). Le nombre de points peut varier selon les séances, généralement de 3 à 7 selon l'histoire, les dangers, les succès et le plaisir.

dépenser les points de personnage

Toutes les compétences peuvent être augmentées d'un point au prix d'un nombre de PP égal au score actuel du dé. Aucune compétence ne peut gagner plus d'un point par séance.

On peut aussi utiliser les PP pour améliorer les attributs. Cela coûte 10 fois le nombre de dés dans l'attribut pour l'augmenter d'un point.

Toutes les compétences liées à l'attribut augmentent aussi d'un point. Par exemple, si un personnage a une Cervelle de 3D+1, cela lui coûte 30 PP de l'augmenter à 3D+2.

points de survie

Les personnages commencent avec un point de survie et peuvent le dépenser avant n'importe quel jet. Les points de survie permettent beaucoup de choses, mais une fois dépensés, ils sont perdus.

– gagner un bonus de +6 à un jet unique (on peut dépenser jusqu'à trois points de survie sur le même jet)

– pas de bobo ! Une fois par combat, le personnage peut réduire la gravité d'une blessure d'un niveau

– effectuer un léger changement dans le décors (trouver une fenêtre ouverte, ou un pot de WD40 et un rouleau d'adhésif, etc.)

– « acheter » un indice. Parfois les joueurs sont perdus ou pensent qu'ils ont raté quelque chose. Cela leur donne la possibilité de trouver le détail qu'ils auraient sinon raté.

On peut gagner des points de survie en jouant mieux – le GF peut ainsi encourager les personnages à accomplir les actions propres à l'histoire et au style de jeu. Le joueur qui utilise le jargon de Millevaux pour amuser ses camarades sans perturber le jeu peut se voir accordé un point de survie. À moins qu'elles ne soient vraiment contre la nature du jeu, les idées brillantes et les actions héroïques devraient toujours être récompensées.